Axis 250

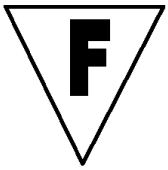
< Manuel d'utilisation > < User Manual>

Starway

Vous êtes dorénavant l'heureux possesseur du produit
AXIS 250 de StarWay.

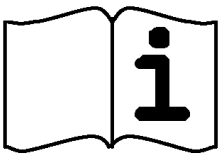
Ce mode d'emploi va vous enseigner la meilleure manière d'utiliser les nombreuses possibilités offertes par cet appareil. Nous espérons que ce produit vous donnera entière satisfaction.

Très cordialement, l'équipe de StarWay.



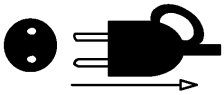
Appareil convenant au montage direct sur des surfaces normalement inflammables.

Projector enables to be rigged or fixed in all normal inflammable surfaces.



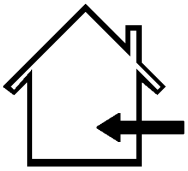
Débrancher l'appareil du réseau électrique avant toute manipulation ou intervention.

Switch off remove the power supply cable before any intervention or lamp changing.



Lire attentivement ce manuel d'utilisation avant d'utiliser ce projecteur.

Read carefully this manual before using the projector.



Ce projecteur a été conçu pour une utilisation en intérieur uniquement.

This projector was made for an indoor installation only.

CE

1. PRESENTATION

L'AXIS 250 est équipé des fonctions suivantes :
1. Amplitude de mouvement : Pan 630° / Tilt 265°.
2. Roue de couleurs à 10 positions, plus rotation rapide.
3. Roue de 8 gobos rotatifs.
4. Fréquence de stroboscope : 0~10 Hz.
5. Mode automatique.
6. Afficheur digital pour l'adressage et les paramètres.
7. Mouvements Pan et Tilt rapide.
8. Affichage réversible.
9. Reset à distance ou via le panneau de commande.
10. Allumage et extinction de la lampe à distance.
11. Mode auto test des fonctions.
12. Affichage des valeurs DMX de toutes les fonctions.
13. Enregistrement d'un programme :
    -Enregistrement de 48 scènes dans la mémoire EEPROM et restitution de la mémoire en mode RUN.

Ce projecteur est piloté sur 10 canaux en DMX 512 / 1990 (USITT) standard.
Cet appareil est livré avec deux fiches XLR et une élingue de sécurité.

2. CONDITIONS D'UTILISATION

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instructions avant d'installer ou d'utiliser votre appareil.

ATTENTION

Garder cet appareil à l'abri de l'humidité et de la poussière

Débrancher le câble d'alimentation avant d'ouvrir les capots du projecteur.

Toute personne impliquée dans l'installation ou la maintenance de ce produit doit :
- Etre qualifiée.
- Suivre les instructions de ce manuel.

Utiliser l'appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces recommandations.
Ne pas autoriser d'intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées.
La plupart des erreurs sont commises par des personnes non professionnelles.
Veuillez utiliser l'emballage d'origine du produit si l'appareil doit être transporté.
Toute modification est interdite pour d'évidentes raisons de sécurité.Pour maintenir ces conditions et éviter les mauvaises manipulations, il est absolument nécessaire pour l'utilisateur de suivre les instructions de sécurité et de prendre en compte les notes écrites dans ce manuel.

IMPORTANT

Le fabricant ne sera pas tenu responsable
pour les dommages causés par le non-respect
des notes de ce manuel ou par une modification de l'appareil.

Considérer que les dommages dus à une modification manuelle de l'appareil ne sont pas pris en charge par la garantie.
Ce produit est destiné à une utilisation en intérieur et doit fonctionner avec une tension d'alimentation de 230 V – 50 Hz.
Ne jamais laisser les cordons d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles, maniez le câble d'alimentation comme tous les câbles reliés au secteur avec une extrême prudence.
Vérifiez que la tension d'alimentation disponible n'est pas supérieure a celle d'utilisation indiquée a l'arrière de l'appareil.
Assurez-vous que l'interrupteur de marche / arrêt est bien sur la position OFF avant de connecter l'appareil au secteur. La prise de courant doit rester accessible après l'installation.
Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé par des entailles ou des éraflures (vérifier l'appareil et son câble d'alimentation de temps en temps).
Cet appareil répond à la protection class 1, il est essentiel de brancher le fil vert et jaune sur la terre.
Le branchement électrique, les réparations et l'entretien doivent êtres effectués par des personnes qualifiées.
Ne pas brancher cet appareil sur un bloc de puissance (« Dimmer »).
Ne pas allumer et éteindre l'appareil dans un laps de temps très court, cela réduirait la vie de la lampe.
Pendant la première utilisation, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. C'est un procédé normal qui ne signifie pas forcément que l'appareil est en panne.
Ne jamais regarder directement la source lumineuse cela peut provoquer des crises épileptiques chez certaines personnes sensibles.
Ne pas toucher les capots de l'appareil à mains nues quand il est en fonctionnement (les capots étant très chauds)
Pour le remplacement de la lampe ou des fusibles, n'utilisez que des pièces de rechange ayant les mêmes caractéristiques.
Si l'appareil est exposé à de très grandes différences de température (ex : après le transport), ne pas le brancher immédiatement. La condensation qui se formerait à l'intérieur de l'appareil pourrait l'endommager. Laissez l'appareil quelque temps à la température ambiante avant de le brancher.
Ne jamais brancher l'appareil sans lampe.
Ne pas utiliser cet appareil sans ses capots de protection.
La lampe ne doit jamais être allumée s'il manque la lentille de sortie ou un capot de la tête, car les lampes à décharge peuvent exploser et émettent des rayons ultraviolets qui peuvent causer des brûlures.
Ne pas secouer l'appareil, évitez les gestes brusques lors de son installation ou de sa manipulation.

Ne jamais soulever le projecteur en le prenant par la tête, vous risquez d'endommager le mécanisme.
Toujours prendre l'appareil par ses poignées de transport.
La distance entre la lentille de sortie et la surface à éclairer ne doit pas être inférieure à 1 m.
Assurez-vous que la zone derrière le site d'installation est coupée au public pendant l'accrochage, le décrochage ou lors de l'intervention sur les machines.
Toujours raccorder l'appareil à la structure avec une élingue de sécurité.
Utiliser l'appareil uniquement après avoir vérifié que les capots sont bien fermés et que les vis sont correctement serrées.

ATTENTION

Soyez attentifs à vos manipulation avec une tension de 230 V,
vous pouvez subir un choc électrique dangereux
si vous touchez les câbles.

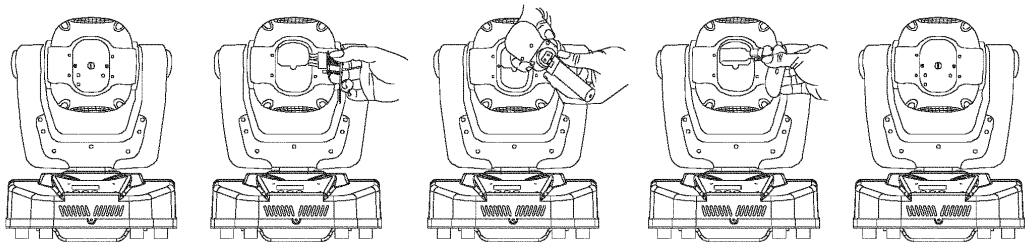
3. CONDITIONS D'INSTALLATION

a) Installation ou remplacement de la lampe

ATTENTION

Débrancher l'alimentation générale de l'appareil
avant de changer la lampe.
La lampe doit être changée si elle présente des déformations.

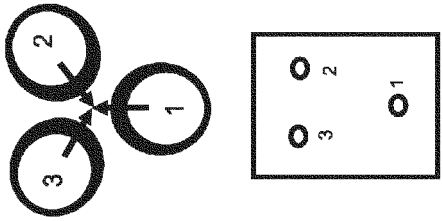
Laisser refroidir la lampe avant de procéder à son changement, les lampes atteignent des températures élevées en utilisation.
Ne pas utiliser de lampe ayant des caractéristiques différentes de celle d'origine.
Lampe utilisée : MSD250/2 GY9.5.



Procedure :

1) Dévisser les deux vis de fixation de la trappe à lampe à l'arrière de l'appareil.
2) Retirer délicatement la plaque de la douille.
3) Insérer sans forcer la lampe sur la douille de l'appareil, il n'y a qu'un seul sens de

connexion possible. Refermer la trappe d'accès à la lampe avec les deux vis de fixation.
4) 3 vis de réglage, notées 1,2,3 se trouvent à l 'arrière de la plaque d'accès de la lampe.



Tourner ces trois vis jusqu'à obtenir le meilleur rendement lumineux en sortie.

ATTENTION

La lampe utilisée n'est pas de type amorçage à chaud,
un temps d'attente de 10 minutes doit être respecté
avant de ré-allumer une lampe après chaque extinction.

b) Accrochage de l'appareil

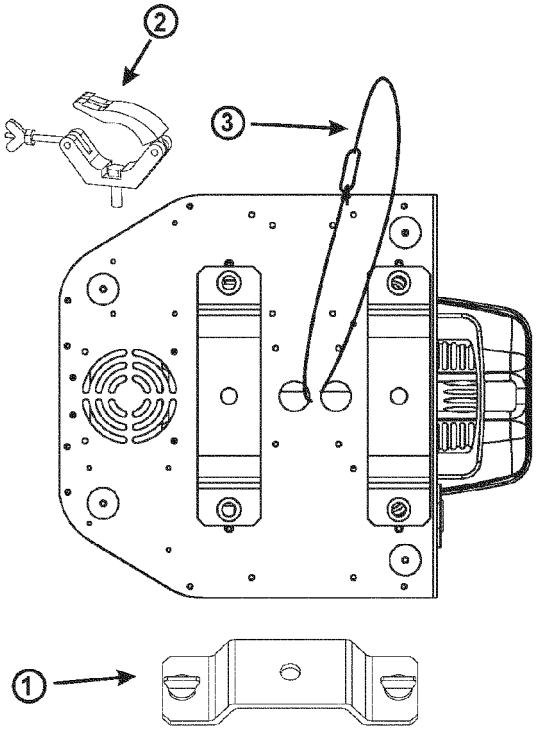
L'appareil peut être placé directement sur la scène ou accroché dans toutes les positions sur une structure.
Les points d'accroche sur la base permettent un montage dans les deux sens.
Utilisez des crochets avec des boulons M12 ou utiliser les crochets à fixation rapide de type omega.
Vérifiez le dessous de la base. Installez une élingue de sécurité capable de supporter 10 fois le poids de l'appareil.
Ne pas utiliser les poignées de transport pour accrocher l'appareil.

ATTENTION

Cet appareil doit être installé hors de portée du public.
Assurez-vous qu'aucune matière inflammable
ne se trouve à moins de 0,5 m de la sortie lumineuse.

Installation en utilisant les crochets Omega

Fixer un crochet équipé d'un filetage de 12 sur le crochet omega.
Insérer les fixations rapides du crochet Omega dans les trous à cet effet.
Tourner les fixations dans le sens des aiguilles d'une montre.
Placer une élingue de sécurité et fixer la sur la structure porteuse.



1-Crochet Omega à fixation rapide
2-Crochet
3-Elingue de sécurité

4. CABLAGE DU SIGNAL DMX

N'utiliser que des câbles aux normes DMX 512 pour relier la console aux machines et les machines entre elles.

Plan de cablage des fiches XLR

Figure 01

Sortie DMX
XLR châssis

1-masse
2-signal (-)
3-signal (+)

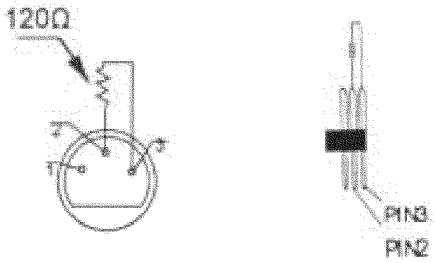
1-masse
2-signal (-)
3-signal (+)

Voir figure 01.
Si vous utilisez un contrôleur standard, vous pouvez brancher la sortie de la console directement à l'entrée du premier appareil de la chaîne DMX. Si vous souhaitez brancher votre console équipée d'un autre type de XLR, vous devez créer un adaptateur.

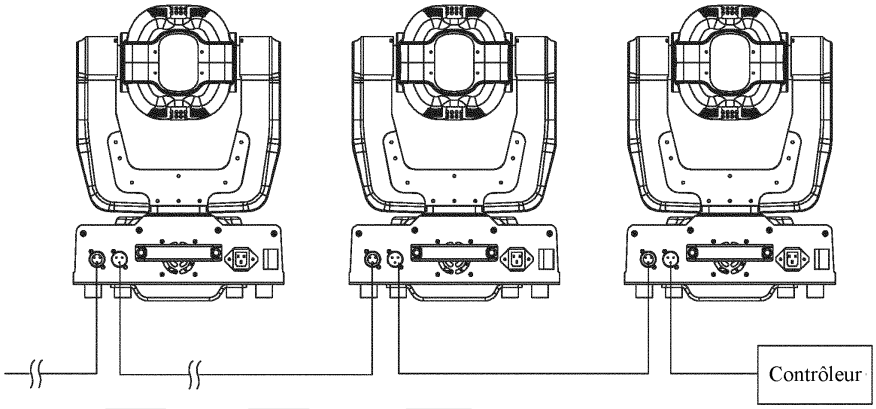
Construire une chaine DMX :

Brancher la sortie DMX du premier appareil sur l'entrée du deuxième, répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les machines soient connectées entre elles.

Note : à la fin de la chaîne, la sortie du dernier appareil doit être équipée d'un bouchon. Prenez une fiche XLR 3 seule, et soudez à l'intérieur une résistance de 120 Ω entre le signal – et le signal +, brancher ensuite le tout sur la dernière machine (voir dessin).



Adressage des projecteurs :



Tous les projecteurs connectés doivent avoir une adresse DMX pour que chaque information corresponde à la machine désirée. Cette adresse DMX est aussi appelée adresse de départ.
La manipulation consiste à inscrire correctement le numéro du canal de départ sur l'afficheur de chaque machine.
Plusieurs machines peuvent recevoir la même adresse en groupe, et elles reproduiront les mêmes actions simultanément.
Dans le cas de l'AXIS 250, qui est un projecteur utilisant 10 canaux de commande, l'adresse de départ de la première machine sera 1 et 10 canaux plus loin (soit 1+10=11), la deuxième machine recevra l'adresse 11, la
troisième 21 (11+10=21) et ainsi de suite.

Note : après la mise sous tension de la machine, le projecteur détectera automatiquement la présence ou non d'un signal DMX.
Si le projecteur reçoit le signal DMX l'afficheur indique "A.001" avec le numéro de l'adresse rentrée. Si aucun signal DMX n'est détecté l'afficheur clignote "A001" avec le numéro de l'adresse rentrée.
Cette situation peut se produire si :
- le câble de liaison DMX n'est pas ou mal raccordé;
- le contrôleur DMX est éteint ou si le câble DMX est coupé.

Panneau de commande :

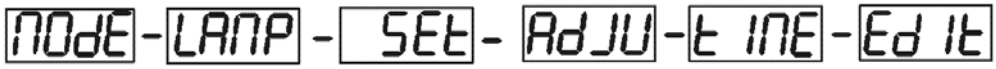
Le clavier de commande situé à l'avant de la base de l'appareil permet l'accès à plusieurs fonctions comme : l'adressage DMX, allumage ou extinction de la lampe, lancer un programme enregistré ou faire un reset à la machine.
Le menu principal est accessible en appuyant sur la touche enter pendant 3 secondes, sélectionner le sous-menu à l'aide des touches UP et DOWN, appuyer sur la touche ENTER pour accéder au réglage de la fonction. Chaque validation doit être confirmée en appuyant sur la touche ENTER. Pour annuler ou revenir au sous menu précédent, appuyer sur la touche EXIT.

Description des fonctions du menu interne de l'appareil :

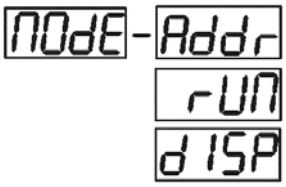
Valeur par défaut (en gris).

	Menu principal	Sous menu	Extension	Afficheur	Fonction
0	MODE	ADDR	VALU	A001~A511 (AXXX)	Adressage de départ DMX
			SLAV	ON/OFF (SLAV)	Activation du mode « Esclave »
			EBOC	OFF	Pas de fonction
		RUN	AUTO	ALON (AU-A)	Exécution du programme automatique en mode autonome (Stand Alone)
				MAST (AU-M)	Exécution du programme automatique en mode Maître (Master)
			SOUN	ALON (SO-A)	Exécution du programme musical en mode autonome (Stand Alone)
				MAST (SO-M)	Exécution du programme musical en mode Maître (Master)
		DISP	VALU	D–00 ~ D-30 (DXXX)	Affichage de la valeur DMX de chaque canal
			RDIS	ON/OFF	Rotation de l'affichage
			CLDI	ON/OFF	Extinction de l'affichage
1	LAMP	OPEN	ON/OFF		Lampe ON/OFF
		ONLI	ON/OFF		Allumage/Extinction de la lampe à distance via le contrôleur
		DELA	D–00 ~ D-59,D-15		Allumage temporisé de la lampe
2	SET	RPAN	ON/OFF		Inversion PAN
		RTIL	ON/OFF		Inversion TILT
		16BI	ON/OFF		Activation du mode 16 Bit
		REST	ON/OFF		Reset
		LODA	ON/OFF		Téléchargement des réglages par défaut
		VER	V-1.0~V-9.9		Version de software
3	ADJU	LADJ	ON/OFF		Réglage de la lampe
		TEST	T–01 ~ T–30		Teste de chaque fonction
4	TIME	MATI	0000~9999 (heures)		Temps d'utilisation machine
		LATI	0000~9999 (heures)		Temps d'utilisation de la lampe
		CLMT	ON/OFF		Mise à zéro du conteur machine
		CLLT	ON/OFF		Mise à zéro du conteur lampe
5	EDIT	STEP	S–01 ~ S–48		Pas de programme
		SC01 ~ SC48	C–01 ~ C–30	01XX (00~FFH) 30XX (00~FFH)	Edite les canaux de chaque scène
			TIME (sec.)	T – – X (1~9)	Temps de chaque scène
			CNIN	ON/OFF	Edite les programmes via le contrôleur

Fonctions principales

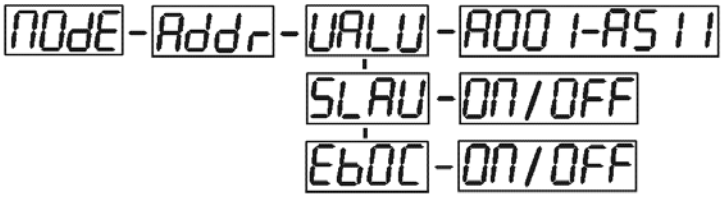


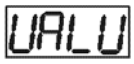
- Menu principal : 0



1. Appuyer sur la touche [ENTER] pendant 3 secondes pour entrer dans le menu "MODE" (l'afficheur clignote).
2. Appuyer sur la touche [ENTER] et sélectionner "ADDR", "RUN" ou "DISP" en appuyant sur la touche [UP].
3. Appuyer sur la touche [ENTER] pour sélectionner le sous-menu désiré.

- Adressage DMX et réglage du mode Esclave

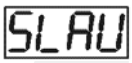




- Adressage DMX

Cette fonction permet d'affecter une adresse de départ à l'appareil.

1. Sélectionner "VALU" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], affecter une adresse en appuyant sur les touches [UP] et [DN].
3. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
4. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu principal.



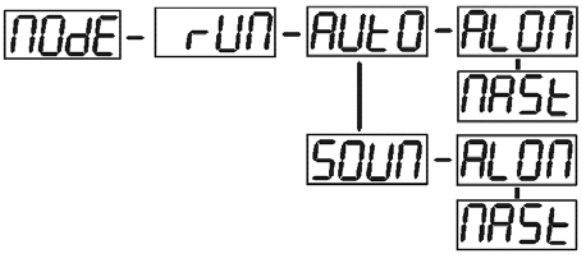
- Réglage du mode Esclave

Cette fonction permet d'activer le mode esclave.

1. Sélectionner "SLAV" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'affichage indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer, et "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu principal.

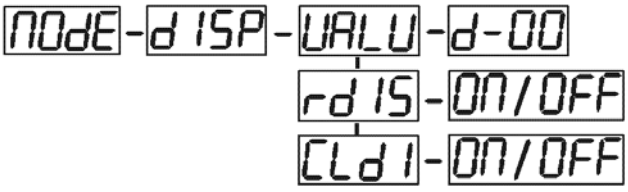
rUN - Program Run, Master setting

La fonction "RUN", permet de restituer le programme interne. Validation du nombre de pas avec la fonction STEP. Edition des pas de mémoire avec la fonction EDIT. Deux modes de restitution, automatique a vitesse de défilements variable (Step Time) ou en détection musicale SOUN. La fonction "ALON" signifie Stand Alone (mode Esclave) et "MAST" signifie Master (Maître).



1. Sélectionner "AUTO" ou "SOUN" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER] pour activer la fonction désirée.
3. Sélectionner "ALON" ou "MAST" en appuyant sur la touche [UP].
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu précédent.

dISP - Affichage de la valeur DMX, rotation de l'affichage, extinction de l'affichage



UALU - Affichage de la valeur DMX de chaque canal

Cette fonction permet de connaître la valeur DMX de chaque canal.

1. Sélectionner "VALU" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer; l'afficheur indique "D-00". Dans ce cas, la valeur DMX de tous les canaux sera affichée.
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner le canal désiré. Par exemple, sélectionner "D-14" l'afficheur indiquera uniquement la valeur du canal 14.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. L'afficheur indique "D- XX", le "X" représente la valeur DMX du canal.

6. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

rdIS - Rotation de l'affichage

Cette fonction permet de créer une rotation de 180° de l'afficheur.

1. Sélectionner "rDIS" en pressant [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver; l'affichage vire sur 180°.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

CLdI - Extinction de l'affichage

Cette fonction permet d'activer l'extinction de l'afficheur après 2 minutes

1. Sélectionner "CLDI" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

LAMP - Menu Principal 1

1. Appuyer sur la touche [ENTER] pendant 3 secondes pour entrer dans le menu principal (l'affichage clignote).
2. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "LAMP".

OPEN - Allumage, extinction de la lampe.

Cette fonction permet d'activer l'allumage ou l'extinction de la lampe.

1. Sélectionner "OPEN" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour allumer la lampe

ou "OFF" pour éteindre la lampe.

4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu principal.

ONLI - Allumage, extinction de la lampe à distance.

Cette fonction permet d'allumer et d'éteindre la lampe à l'aide du contrôleur.

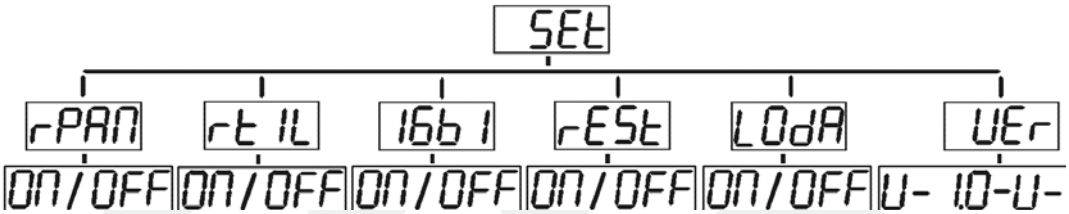
1. Sélectionner "ONLI" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer la fonction ou "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu précédent.

dELA - Allumage temporisé de la lampe.

Cette fonction permet de temporiser l'allumage la lampe.

1. Sélectionner "DELA" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER] pour, confirmer; l'afficheur indique "D-00". Dans ce cas, l'allumage de la lampe sera immédiat.
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner un temps entre "00" et "59" minutes. Exemple : "D-03" , l'allumage de la lampe s'effectuera après 3 minutes.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu principal.

SEt - Menu Principal 2



1. Appuyer sur la touche [ENTER] pendant 3 secondes pour entrer dans le menu (l'affichage clignote).
2. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "SET".

rPAN - Inversion PAN

Cette fonction permet d'inverser le sens du mouvement de PAN.

1. Sélectionner "rPAN" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'affichage indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

rtIL - Tilt Reverse

Cette fonction permet d'inverser le sens du mouvement de PAN.

1. Sélectionner "rTIL" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'affichage indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.
5. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

16bI - Activation du mode 16 bit

Cette fonction permet d'activer la définition des mouvements Pan/Tilt en 16bit.

1. Sélectionner "16BI" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [Up] pour sélectionner "ON" pour passer les mouvements en 16 bit, ou "OFF" pour laisser les mouvements en 8 bit. Les canaux PAN fin et TILT fin seront désactivés.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

rESt - Reset

Cette fonction permet de faire une mise à zéro de la machine (Reset).

1. Sélectionner "rEST" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'affichage indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

LOdA - Rappel des paramètres d'usine

Cette fonction permet de rappeler les réglages de la machine d'usine ou valeur par défaut. Pendant cette manipulation, toutes les scènes en mémoires seront perdues.

1. Sélectionner "LODA" en appuyant sur la touche [UP].

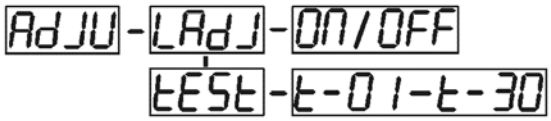
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu précédent.

UEr - Version de software

Cette fonction permet de connaître la version du software de la machine.

1. Sélectionner "VER" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "V-X.X", "X.X" correspondant au numéro de version : ex., "V-1.0", "V-2.6".
3. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour revenir au menu précédent.

AdJU - Menu principal 3



1. Appuyer sur la touche [ENTER] pendant 3 secondes (l'afficheur clignote).
2. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ADJU".

LAdJ - Réglage de la lampe.

Cette fonction permet de régler la lampe à l'aide du panneau de commande. Le projecteur se place sur une position, volet ouvert et ne réagit plus a aucun ordre DMX. On peut ainsi régler mécaniquement la lampe.

1. Sélectionner "LADJ" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu précédent.

tESt - Fonction test sur chaque canal.

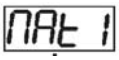
Cette fonction permet de tester chaque fonction de la machine.

1. Sélectionner "tESt" en appuyant sur la touche [UP].

2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "T-XX", les "X" correspondent au canal désiré.
3. Le canal sélectionné est en test.
4. Sélectionner un autre canal à l'aide de la touche [UP].
5. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

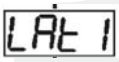
- Menu principal 4

1. Appuyer sur la touche [ENTER] pendant 3 secondes (l'afficheur clignote).
2. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "TIME".

 - Temps d'utilisation machine

Cette fonction permet de connaître le temps d'utilisation de la machine.

1. Sélectionner "MATI" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "XXXX", les "X" correspondent au nombre d'heures d'utilisation de la machine.
3. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

 - Temps d'utilisation de la lampe

Cette fonction permet de connaître le temps d'utilisation de la lampe.

1. Sélectionner "LATI" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "XXXX", les "X" correspondent au nombre d'heures d'utilisation de la lampe.
3. Appuyer sur la touche [ENTER] ou [EXIT/DN] pour sortir.

- Réinitialiser le compteur machine

Cette fonction permet de réinitialiser le compteur d'heures d'utilisation de la machine.

1. Sélectionner "CLMT" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.

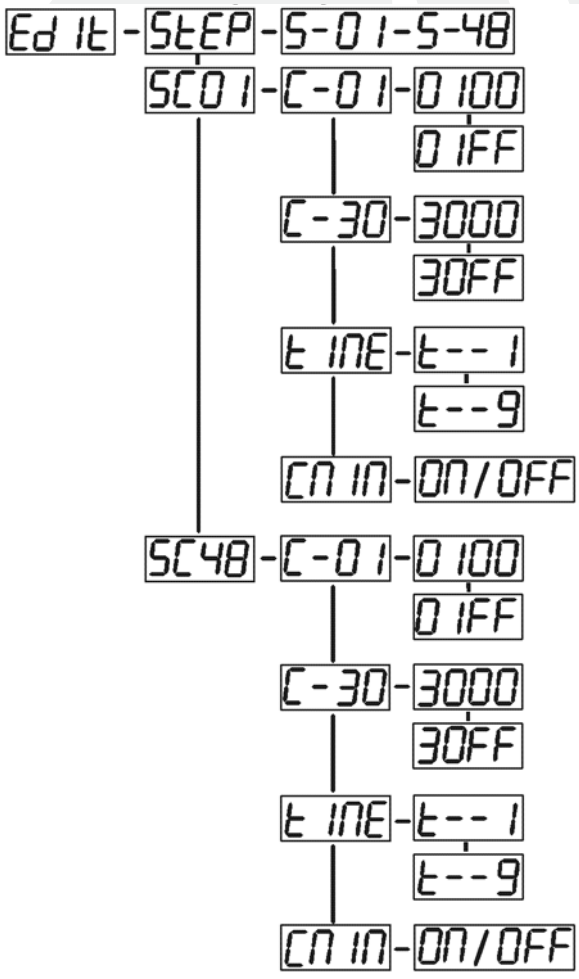
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu précédent.

CLLt - Réinitialiser le compteur de la lampe

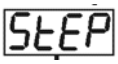
Cette fonction permet de réinitialiser le compteur d'heures d'utilisation de la lampe du projecteur.

1. Sélectionner "CLLT" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "ON" ou "OFF".
3. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "ON" pour activer ou "OFF" pour désactiver.
4. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer.
5. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour revenir au menu précédent.

Ed It - Menu principal 5



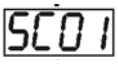
1. Appuyer sur la touche [ENTER] pendant 3 secondes (l'afficheur clignote).
2. Appuyer sur la touche [UP] pour sélectionner "EDIT".



- Pas de programme

Cette fonction permet de définir le nombre de pas de programme dans la mémoire avant de la restitution du programme.

1. Sélectionner "STEP" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "SXX", les "X" correspondent au nombre de pas à utiliser dans le programme. Un maximum de 48 pas (ou scènes) peuvent être enregistrés et restitués en mode "RUN". Ex : "XX" égal à 05, le programme "RUN" restituera les 5 premiers pas de la mémoire enregistré en mode "EDIT".
3. Appuyer sur la touche [ENTER] pour valider et pour quitter.



- Edition des canaux de chaque scène

Cette fonction permet de visualiser les pas de programme restitués dans le mode RUN.

a) Editer les scènes à l'aide du contrôleur.

1. Sélectionner "SC01" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "SCXX", les "X" correspondent au numéro de la scène à éditer.
3. Changer de scène en appuyant sur la touche [UP].
4. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "CX", les "X" correspondent au numéro du canal. Ex. : "C-01", signifie que la visualisation du canal 1 de la scène choisie est en cours.
5. Sélectionner le numéro du canal désiré en utilisant la touche [UP].
6. Appuyer sur la touche [ENTER] pour éditer le canal sélectionné, l'appareil réagit aux paramètres. L'afficheur indique la valeur DMX du canal sélectionné ainsi : "11XX", ce qui signifie, canal 11 sélectionné, valeur DMX : XX. La valeur de XX est exprimée en hexadécimal, soit compris entre "01" et "FF".
7. Ajuster la valeur DMX en appuyant sur les touches [UP] ou [DN].
8. Appuyer sur la touche [ENTER] pour faire défiler les autres pas dans l'ordre.
9. Recommencer les étapes 5-9 pour ajuster toutes les valeurs DMX pour tous les canaux de cette scène.
10. Une fois tous les canaux ajustés, l'afficheur indique : "tIME".
11. Appuyer sur la touche [ENTER] pour éditer le temps nécessaire, l'afficheur indique "t--X", le "X" correspond à la valeur du temps nécessaire pour jouer la scène en cours, valeur comprise entre 1 et 9. Ex.: "tñ2" signifie que le temps pour jouer la scène est de 2 secondes.

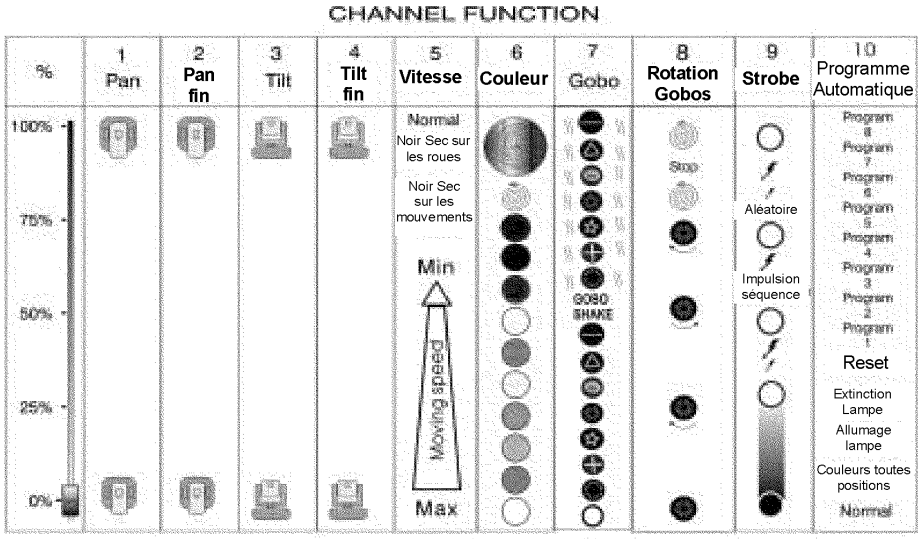
12. Ajuster le temps en appuyant sur la touche [UP].
13. Appuyer sur la touche [ENTER] pour enregistrer les réglages de la scène éditée, l'afficheur indiquera la scène suivante automatiquement.
14. Recommencer les étapes 3 à 14 pour éditer d'autres scènes. Seules 48 scènes sont enregistrables et éditables.
15. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour sortir. Le nombre de pas est définissable dans le menu "STEP" et les scènes peuvent être appelées dans le menu "RUN".

b) Editer une scène à l'aide du contrôleur.
Appeler maintenant, la première scène du contrôleur.

1. Sélectionner "SC01" en appuyant sur la touche [UP].
2. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "SC01".
3. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "C-01".
4. Sélectionner "CNIN" en appuyant sur la touche [UP].
5. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "OFF".
6. Appuyer sur la touche [UP], l'afficheur "ON".
7. Appuyer sur la touche [ENTER], l'afficheur indique "SC02". La première scène a été bien enregistrée.
8. Ajuster le temps des pas comme décrit dans le paragraphe précédent, point n°12.
9. Appeler la deuxième scène sur le contrôleur.
10. Recommencer les étapes 5 à 11 pour télécharger toutes les scènes.
11. Appuyer sur la touche [EXIT/DN] pour sortir. Le nombre de pas est définissable dans le menu "STEP" et les scènes peuvent être appelées dans le menu "RUN".

Descriptif des fonctions :

Cet appareil d'éclairage est commandé par 10 canaux DMX.



Canal 1 : Mouvement de PAN (max. 630°)
Canal 2 : Mouvement de PAN 16 bit
Canal 3 : Mouvement de TILT(max. 265°)
Canal 4 : Mouvement de TILT 16 bit
Canal 5 : Vitesse des déplacements PAN/TILT, sélection du black-out.
Canal 6 : sélection de une des 10 couleurs, rotation de couleur ou effet arc-en-ciel.
Canal 7 : sélection d'un des 8 gobos métal, ouverture, rotation de la roué de gobo et effet gobo shaker
(tremblement)
Canal 8 : réglage de la vitesse de rotation des gobos.
Canal 9 : stroboscope (fréquence de flash : 0-10Hz)
Canal 10 : commande Programme automatique, allumage de la lampe, reset et extinction de la lampe.

Canaux DMX et valeurs correspondantes.

Canal 1 - Mouvement PAN en 8bit :

Canal 2 – Pan fine (16 bit)

Canal 3 - Mouvement TILT en 8bit :

Canal 4 – Tilt fine (16 bit)

Canal 5 – Vitesse des mouvement PAN et TILT:

0	Vitesse max.
5-225	Vitesse max. vers min.
226-235	Black-out entre les mouvements.
236-245	Black-out entre les changements des roues
246-255	Pas de fonction

Canal 6 - Roue de couleur :

0-12	Ouverture / Blanc
13-25	Bleu clair
26-38	Rose
39-51	Vert
52-64	Jaune foncé
65-77	Magenta
78-90	Jaune clair
91-103	Vert foncé
104-116	Bleu foncé
117-127	Rouge
128-187	Effet rotation de couleur dans un sens, rapide vers lent.
188-193	No rotation
194-255	Effet rotation en sens inverse, lent vers rapide.

Canal 7 - Roue de gobo rotatif :

0-13	Ouverture
14-27	Gobo rotatif n° 1 (métal)
28-41	Gobo rotatif n° 2 (métal)
42-55	Gobo rotatif n° 3 (métal)
56-69	Gobo rotatif n° 4 (métal)
70-83	Gobo rotatif n° 5 (métal)
84-97	Gobo rotatif n° 6 (métal)
98-115	Gobo rotatif n° 7 (métal)
116-135	Gobo rotatif n° 1 (métal) effet shake
136-155	Gobo rotatif n° 2 (métal) effet shake
156-175	Gobo rotatif n° 3 (métal) effet shake
176-195	Gobo rotatif n° 4 (métal) effet shake
196-215	Gobo rotatif n° 5 (métal) effet shake
216-235	Gobo rotatif n° 6 (métal) effet shake
236-255	Gobo rotatif n° 7 (métal) effet shake

Canal 8 - Rotation des gobos :

0-7	Pas de rotation
8-127	Rotation des gobos dans un sens, rapide vers lent.
128-135	Pas de rotation
136-255	Rotation des gobos en sens inverse, lent vers rapide.

Canal 9 - Shutter, effet stroboscope:

0-31	Shutter fermé
32-63	Dimmer (fermé vers ouvert)
64-95	Effet stroboscope, lent vers rapide
96-127	Pas de fonction (shutter ouvert)
128-159	Flash en impulsion séquencés
160-191	Pas de fonction (shutter ouvert)
192-223	Effet stroboscope aléatoire
224-255	Pas de fonction (shutter ouvert)

Canal 10 – Lampe ON/OFF, reset, programmes internes:

0-19	Changement de couleur normal
20-39	Changement de couleur dans toutes positions
40-59	Lampe ON
60-79	Lampe OFF
80-99	Reset moteur
100-119	programme interne n° 1
120-139	programme interne n° 2
140-159	programme interne n° 3
160-179	programme interne n° 4
180-199	programme interne n° 5
200-219	programme interne n° 6
220-239	programme interne n° 7
240-255	programme interne n° 8

Message d'erreur

Certains messages peuvent apparaître a l'afficheur lors de la mise sous tension de l'appareil, par exemple : "XEr" signifie qu'il y a un problème avec un ou plusieurs canaux. Les "XX" correspondent aux numéros des canaux en cause. Si l'afficheur indique "02Er", cela signifie un problème sur le canal 2. si plusieurs erreurs sont détectées sur des canaux en même temps, par exemple : 01, 02, 03, les messages suivants "01Er", "02Er","05Er" se succéderont et clignoteront 5 fois, ensuite l'appareil enverra un Reset générale de la machine.

01Er : (Erreur sur le mouvement PAN) ce message apparaît s'il existe un problème sur le moteur ou sur le capteur magnétique.

03Er : (Erreur sur le mouvement TILT) ce message apparaît s'il existe un problème sur le moteur ou sur le capteur magnétique.

06Er : (Erreur sur la roue de couleur) ce message apparaît s'il existe un problème sur le moteur ou sur le capteur magnétique.

Nettoyage et maintenance

Ces points sont a considérer pour toute intervention.

1) Toutes les vis de fixations doivent être soigneusement serrées après toute intervention.
2) Aucune déformation ne doit être visible sur les capots plastiques ainsi que sur le châssis métallique de l'appareil. Toutes les parties mobiles de l'appareil ne doivent pas présenter de trace d'usures prématurées ou de jeux fonctionnels trop important.
3) Les câbles d'alimentation électrique de l'appareil ne doivent pas présenter de signe d'usure dangereux.

ATTENTION

Déconnecter l'alimentation générale avant toute intervention.

Nous vous recommandons de nettoyer fréquemment les lentilles de l'objectif de sortie avec un chiffon doux sans utiliser de détergent.

Specifications techniques :

Alimentation générale : 230VAC,50Hz;
Consomation electrique : max.400W:
Type de lampe : MSD250 culot: GY9.5
Moteurs : 6 moteur pas à pas.
Dimensions packaging :
Poids Net :
Poids Brut: